



FRONT MISSION 2

フロントミッションセカンド

TM

SQUARESOFT

CONTENTS

プロローグ	1
いの	2
キャラクター	4
コントローラの	8
ゲームのスタート・セーブ	9
ゲームの れ	11
バトルシステム	12
レベルアップ&スキル	20
セットアップ	23
タウンガイド	24

1

FRONT MISSION 2

フロントミッションセカンド

For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
2ブロック

SLPS 01000



Prologue

プロローグ

2102 年。 地球に あえぐOCUアールデシュ で、
の を くアールデシュ の たちが に した。
らは「 日本 」と り、OCU オシアナ からの
を 。 の はOCU の にまで ぶ。OCU
のアッシュは、 の たちと にその を するが、
は に に されていた。アッシュたちは が
するアールデシュのアンダーグラウンドに り み、 への
をもくろむ。だが、 らはやがてこのクーデターの に
な が り らされていることを る。



Oceana Community Union, People's Republic of Alordesh

OCUアロルデシュ



バングラデシュ が2094 にOCUに 、それに い を めた。

のアロルデシュとはベンガル で「 の 」を する。

アッシュの であるとともに、 の で も な を める 。

■DATE

口 1 1 : 。モンスーンが き める

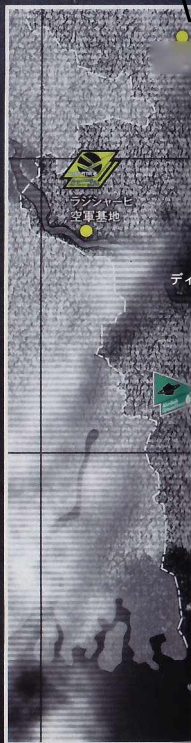
:ダカ 6~9 が 。1 の は

ベンガル も する 26 。 は77%○

: の4 が

: 、 ともに されているが、 が しかっ

た に られた「 Jは、 はもう われていない。





アロルデシュ

1



2



3



4



5



6



4

"ラルルシャープ"



12

"ダールシン"



アロルデシュ

1

"ブノベラル"



32

"ナカバロク"



OCU

41

"マディーオッターズ"



89

"ダル・スタッグズ"



▲ = OCU

● = アロルデシュ

○ =

キャラクター

0

くあ

Faru

アツシュ・ファルーク

25 . 178cm . 75kg

OCUアロルデシュ



OCU

41

"マディー

オッターズ" に 。 は 。 アロル' *

デシュ に したものの で し、OCU "

に り したという を つ。どことなく

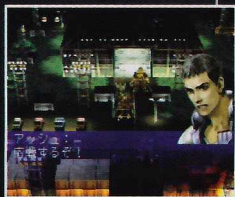
に があるのは、その に があると わ

れる。ヴァンツァーの も よくこなし「

で 」「 が

い」などと られ、 が

らの も い。



Griff



グリフ・バーナム



32

182cm

106kg

OCUオーストラリア

"マディオッターズ"に 。 は
OCUに 。
OCU のヴァンツァー を
て、アロルデシュ に 。
の と、ふたりの を つ。 き
であり、 き であり、そして き で
もあり、 から は されている。

イミア・マッカラム



25

165cm

56kg

OCUオーストラリア

"マディオッターズ"に 。 は
1 。 を OCUに
し のパイロットに 、
そのヴァンツァー への を じら
れる。アロルデシュ は の によ
るものだが、 にいたほうが に
線へ駆け出されることがないと考えての判
断であった。



JoyceS.

ジョイス \$・ホイットフィールド



26

180cm

80kg

OCUオーストラリア

"マディオッターズ"に 。 は
! 。 すぐにOCUに
。アッシュの ・ として に
を にする。 まれつき な
で、そのブレイボーイぶりは に き
わたっていて、 により を
けるほど。 で りつぱいところも
あるが、 には から かれるタイプ。

トマス・ノーランド



47
175cm
85kg

:OCUオーストラリア
"ダル・スタグズ" のOC
U。 にジョークを
ばし を わせようとする
るい のち。 における
の にはく はな
いが、 での な が
らい に されている。



ロズウェル・タラーナ



29歳・男性
168cm
62kg
:OCU

"ダル・スタグズ" のOC
1。 と ればすく
をかける な き。
には めないイイやつで、トマスが
らは のように われている。
なので が



サヨリ・ミツツカ

21
159cm・ 45kg

:OCU
OCU に。
な と い
がわれ、 くして にまで
した。



リ・ザ・スタンリ-

26 § L
170cm・ 52kg

:OCUオーストラリア
OCU に。
としてアロルデシュに
は。



ロッキーーミテジ

28
190cm
87kg

:OCUオーストラリア
"ダル・スタグズ" の
ocu。 で
に れたヴァンツァーパイロ
ット。いつも で を に
さないクールさと なが
つちりした、さらにその
ぶりから たちの
れの となっている。

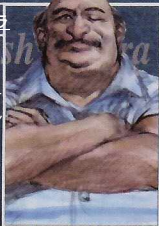




サリバシュ・ラブラ

50

アロルデシュのダカで
「バグ」をす
る。だがには「バグシ
ュミティ」とばれる
るである。トマス
とはくからのである。



リラ・ラブラ

19

サリバシュのいでいに
をくし、ひとつでて
られた。がのボス
であるということはっているが
のためにはのない
ことだっているようだ。あと
なしいで、まれつきいの
あるをしている。



ウ d工

26歳 男性

のクーデターのとさ
れる、アロルデシュ。ヴ
ァンツァーのにけ、
のさもをい
ているため、24というさで
にすることができた。



ゴ・シュ・グイアンダ

53

アロルデシュのすべて
のにおける。プ
ライドがにいエリート
で、ヴェンにとってはとして
できるだった。クーデ
ターではヴェンにされてし
まう。



バイク・ライシ

30

CIUのエージ
エント。のがく、
にでており、ア
ロルデシュにおいてを
っている。



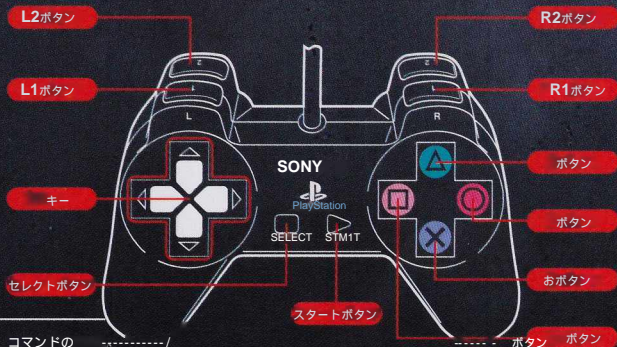
アンドリュ F・ホ・ドめ

38

OCU。ヴェンたちによ
ってされたOCUらを
するためにされた、
の。そのは
で、からのはい。



コントローラの い



ボタン

コマンドの

ボタン

Xボタン

ボタン

ボタン

STARTボタン

SELECTボタン

R1/L1ボタン

R2/L2ボタン

キー

の いウィンドウに されるセリフ・メッセージを に めます。

コマンドのキャンセルやひとつ のメニューウィンドウへ るのに します。

の に されるウェボンスステータスウィンドウの と、
ユニットの に されるゲージ が 、 が と のオン/オフに します。

の に されるウェボンスステータスウィンドウの に します。
にシステムウィンドウを きます。またセリフ・メッセージをスキップすることもできます。
しません。

バトル Player Turn に1 すごとに が45 します。またセットアップ/
でのキャラクター や、ネットワークでのフォーラム にも します。

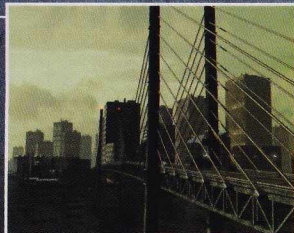
バトル Player Turn に、 のユニットを します。

またこのボタンを したまま キーを すと、ユニットリストを くことができます。

カーソルの に します。

ゲームの め

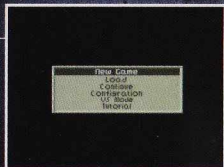
プレイステーション にCD-ROMを しく
セットし、 の を れます。オープニング
デモ メニュー になります。



オープニングデモはSTARTボタンでスキップできます。 キ
-でメニューを んで、ゲームをスタートさせます。!Configuration
を ぶとウィンドウの を させることができます。

めからプレイする

めてまたは めからプレイするときは New Game を
んで○ボタンを して さい。OCU リミ
アン からゲームがスタートします。

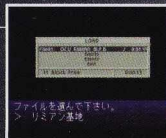


の

New GameJでゲームを めると、 や キャラクターの と、コールサインを
することになります。 キーで を び、○ボタンで 、Xボタンでひとつ の をキャ
ンセルできます。 し わったらSTARTボタンを して さい。

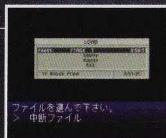
セーブファイルで める

メモリーカードにセーブしてあるデータからゲームの きをブ
レイするときは、 Load を んで○ボタンを して さい。
にセーブファイルを び、○ボタンでゲームを します。



ファイルで める

に したデータから めるときはFContinueJを び
○ボタンを します。 に ファイルを び、○ボタンを し
てゲームを します。



ゲームの わり

『フロントミッションセカンド』では、 や などセーブファイルにセーブする と、 に
ファイルにセーブする の、 2 りのセーブ があります。 させたすべてのヴァンツァ
ーのボディが されると、ゲームオーバーになります。ゲームオーバーになったときは、 めから
またはセーブしてあるデータに って スタートさせて さい。

セーブファイルにセーブする

や で されるメニューウィンドウの から、
FLoad/SaveJの Save メニューを びます。 にセーブした
いファイルを んで、○ボタンで します。



ファイルにセーブする

にSTARTボタンを してシステムウィンドウを きま
す。 Save GameJを び、セーブしたいファイルを んで○
ボタンを して さい。



メモリーカードはメモリーカード 1に し んで さい。またセーブファイル・ ファイルとともに2ブロック しま

ゲームの れ

『フロントミッションセカンド』は、イベントとバトルを り すことで が するゲームです。イベント からはショップなどに す することもできます。



イベント

ショップなどへ



ショップ



ワールドマップ



バトルマップ

ユニットの

に したとき、その に するユニットとその を ぶことがあります。ユニット ・ は○ボタンで し ます。



ルールと

はターン で われます。 を させたり、 を で きれば の ユニットが したり、 に する とゲームオーバーになります。



バトルシステム

は のようなバトルマップで わ
れます。 ターンで の ユニッ
が「 」 「 」などを うと の
ターンに ります。

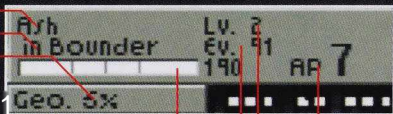
わ デ ータ

できる



ユニットデータの

ンパイロット



ヴァンツアーの

パイロット

しているキャラクターの

EV

の さを して したもの。

HPメーター

すべてのパーツを めた のリHP

レベル

パイロットのレベル。

アクティブ・ポイント

による

す

レベル

Ev値

からH...い

からボラ...なア...

アー...レッ...です。

Wの は パーツのHP

移動

されているユニットを にく されている が、 な
です。カーソルを まで かし、○ボタンで して さい。

ユニットの は に されますが、R2またはL2ボタンを す
と、ひとつ または のユニット ただし のユニットのみ にカーソルが
します。

などによる

はLegs のパー
ツによって します。また
の り りでは1 に
つき1 します。



によるAPの

1スクエア するご
とに、AP が1
ポイント します C



APシステムについて

AP アクティブ・ポイント システムとは、パイロットの のひとつに
APを し、そのパイロットが しているユニットが になにか
を こすたびにAPが されるというシステムです。

によるAPの

自軍ターン時 に1スクエアにつき1ポイント 。 ごとに ポイント ポイント
は 、○/ 、2/ 、6 ○アイテムを すると4ポイント 。またAP
が くなると、 の を けた 、 がとれなくなります。

敵軍ターン時 を けるたびに2ポイント 。 ターン にAPが くなるとそのユニットは
になります。

の に してのボーナス

に っているAPが ければ いほど、 が に する が くなります。

い

APが7のユニットが3スクエアしたとします。このとき
APが4 っているため、ユニットへの やアイテムの
が となります。



い

APが7のユニットが7スクエアしたとします。このとき、こ
のターンで えるAPが っていないのでユニットは
の がとれなくなってしまう。



ターンごとのAP

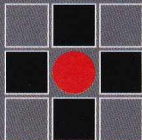
に / ターンの に の ユ
ニットのAPが します。ただし の は
それぞれに じた となります。

する4スクエアに ユニットが
マイナス の X2 1

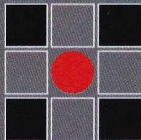
ナナメ に する4スクエアに ユニットが
マイナス の x1 2

8スクエアに ユニットが
プラス1 3

※ を えて することはありません。 に ユニ
ットが した の として されます。



1



2



3

、ユニットにして ならばコマンドウィンドウにFAttackJが されます。 が ときはFItemJ [Status] FEndJ FCancelJのみが されます。

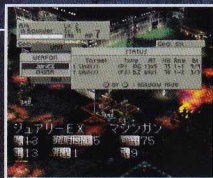
注意

攻撃可能な敵ユニットが近くにいても、APが足りないと「Attack」は表示されません。



の FAttackJを すると、 に リストの から に する を びます。このとき なスクエアが く されます。 キーで を し○ボタンで して さい。

リストのステータス は、 またはロボタンで できます。



の - を すると、 なユニットに にカーソル が します。○ボタンを すと が されます。また、 なユニットが するときは、 したいユニットを キーで び、○ボタンで して さい。



■ バトル の

レベル
左側は攻撃時のレベル、
右側は回避時のレベル。

HPゲージ
キャラクター名

キャラクター名 キャクターの

レベル パイロットのレベル

HPゲージ ボディ、アーム、レッグの パーツのHP

機体総合命中率 そのユニットが に して を うときの

地形効果影響値 そのユニットを した の の や の

が、ユニットの に える を したものの の

も けず、 を に できる を○として します。

ユニットの 状態 そのユニットのステータス



パーツ について

にユニットはボディ、 、 、 の4パーツで されて います。 パーツにはHPが されており、HPが○になるとそのパーツが されたことになります。ボディが されると、 が されるとその に された が に、 が されると1スクエアしか できなくなります。



パーツ・ウェポンの について

パーツやウェポンには、それぞれ が されています。パーツは に する 。ウェポンは の です。なかには のないもの ノーマル や の を つものもあります。

HiGISIS

炎熱、耐炎熱

などの 、またはこれらの に して な のことです。

衝撃、耐衝撃

などの 、またはこれらの に して な のことです。

貫通、耐貫通

マシンガンやライフルなど の 、またはこれらの に して な のことです。



と について

『フロントミッションセカンド』では、ユニットを するだけが とは りません。ユニットを な に い むことで、 ・ させることができます。 ・ は ターン 、 ユニットが の のとき されます。HPが している。プレイヤーユニットに されている AP が している。『 』のスキルを つユニットが に されている。

したユニットは してきませんが、パイロットが から りてしまったアイテムなどによりHPが したと です。マップからユニットが りき、 に することがあります。かれ、 に することはありません。

ユニットがヴァンツァーで、 ユニットが なパーツなどを つていた に り、 は を、 はすべての やパーツ・アイテムを うことができます。



ユニットを ・ させたときは、 、 ポイントは できません 。

ステータス

ユニットが を けた 、またはユニットの などですまざ
まなステータス が することがあります。ステータス はタ
ーンが み なるほど の が なくなっていきます。また
は ユニットにのみ するステータス です。



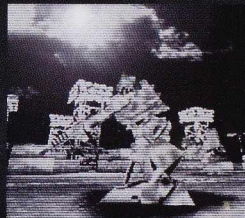
スタン	スタン を つ ・スキルで されたとき 。すヴレイヤーターン 、1ターン 50% 2 ての が となる。 ーン 75%、3ターン 100%の で 。
デラー	デラー を つ ・スキルで されたとき 。 を うことが になる。
パニック	パニック を つ ・スキルで されたときや、1ターン に の から されたとき 。 、 にAPが 。
降伏	HPが ったり、「 」のスキルを つユニットがHPが するか、 ターン にランダム にいと 。 で 。
投降	と じ で 。 したユニットはその でマッブ することはできません。 から り かれる。
近距離 ロックオン	リーダー に えられた 。 に しての ターンスタート に ず 。
遠距離 ロックオン	リーダー に えられた 。 に しての ターンスタート に ず 。

スクエア

スクエアによっては、そのスクエアに されたユニット
にさまざまな を えるものがあります。

スモーク	に して	30%アップ。
チャフ	に して	30 %アップ。

レッグパーツにHPダメージ。



アイテムの い

アイテムウィンドウには、そのユニットがアイテムを する
Use アイテムを てる Drop しているユニットにアイ
テムを す Give を するFEquipJがあります。 コマ
ンドとも キーでアイテムを び、○ボタンで して さい。



ステータスの

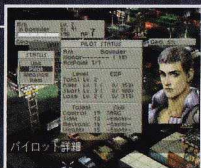
ユニットステータス

FStatusJコマンドのFUnitJを ぶと、ユニットステイ
タスが されます。ここでは パーツの カ DF
や リHP Move . .
の さなどを ることができます。



パイロットステータス

Status コマンドのFPILLOTJを ぶと、パイロ
ットのステータスが されます。ここではパイロット
の に する や、 してい
るスキルなどを ることができます。



システムウィンドウについて

、ユニットウィンドウが されていない でSTART
ボタンを すと、システムウィンドウが きます。ゲームの
をはじめ、 や ターンの などを できます。



レベルアップ&スキル

パイロットは、 を ねることで やオーナーポイントを し し
ていきます。トータルでのレベルアップとは に、 、 、 への
が されており、 でそれぞれの をとるごとにその が にレ
ベルアップします。

の とレベルアップ

は に ユニットを したときに できます。
が の に すると、トータルまたは に
レベルアップします。



スキルの

バトルを ねパイロットがある一 のレベルに したり、ヴァンツァーに
したコンピュータを したりすることで、スキルと ばれる
をマスターします。スキルには の3タイプのようなものがあります。

バトルスキル

に
するスキルです。



オーナースキル

キャラクターの により、
を にするスキルです。



COMスキル

しているコンピュ
タが えるスキルです。



バトルスキル

バトルスキルにはパワー、スピード、スペシャルなどがあり、
 した4つでスキルのレベルを上げることができます。
 バトルスキルはレベルアップすることで、
 が上がり、ダメージが増えます。



スキル

クリティカル の、に、するを、げるパターン

ダブルパンチ が、える。ただしロッド

デッド・アングル の、に、り、んで、する、の、み

チェーン

に、しているスキルが、して、することがあります。これをチェーンと
 いいます。チェーン、しやすいスキルの、み、わせもあるようです。

オーナースキル

パイロットのオーナーポイントの、により、、を、す
 るスキルです。このスキルを、っているパイロットの、にいるコ
 ニットに、して、があります。



スキル

リフレッシュ に、いるユニットのステータス、18ページ、を、する。

スキルアップ バトルスキルの、をアップ。

Z.O.C スクエアに、したユニットは、それ、できなくなる。

降伏勧告 の、ユニットに、を、う。

COMスキル

されたコンピュータに み まれた で、おもに の をアップさせる があります。スキルモードを しておけば、100%の で します。

スキル

MOVE PLUS ユニットの が える。

SOP SYSTEM の からのダメージを する。

LEARNING SYSTEM が2 になる

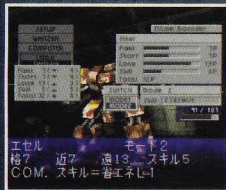
AUTO REPAIR HPの も ないパーツのHPを 。

■ スキルの と

バトルスキルはパイロットのレベルに わせ 、オーナースキルはオーナーポイントの により します。このふたつは した から マップ での が になります。

マップ ではパイロットのセットアップ でも で きます。COMスキルは、ショップでの 'ClockUPJ'により されたコンピュータが されたコンピュータには し いモードが され、そのなかに のスキルが み られます。セットアップコマンドのコンピュータの で、スキルのあるモードを することで します。

ただし、すべてのスキルは する を してなければ しません。



SET UP

ヴァンツァーのセ ヅ ア ヅ

ストックされているパーツや を け えたり、
バックパックへのアイテム などが えます。

パーツが しく されていない や、 ウィン
ドウ のw/pが を えると、 できなくなります。

Weapon の ・、そしてバックパックのセツ
アップを います。

Parts ボディ、アーム、レッグのセツアップを います。

Item バックパックにアイテムを します。

Computer コンピュータのセツアップと を います。

Paint/Name ヴァンツァーの と を します。

View ヴァンツァーの を な で ることができます。 キーでカメ
ラの ・、R1ボタンで ・、L1ボタンで することができます。

Total	ユニットの	な	Mob	での	さ
Fight	の		R.C.	で	したときにかかる
Short	の		HP	からボディ、	アーム、レッグの
Long	の		W/P	Wは	Pは
MV	での	力			



Total	10
FiShk	51
ihort	18
Lons	51
mu	8
mob	11
R.c	35
no	
HP	1
WXP	1
15 Z	101
J	

ノ でイ ロットのセ ヅ トア ヅ

[SET UP] のなかの「パイロットのセツアップ」では、パイロット
にスキルを させることができます。 できるスキルは、
オーナースキル わせて 4つまでです。



タウンガイド

■ ショップ

ヴァンツアーのパーツや、アイテムなどがええます。
がむとっているがわっていきます。

セットアップしながら買う

セットアップしながらのパーツ、をししたり、すでに
1のヴァンツアーとしてみられたフルセットをったりできます。

買う

するパーツ、をキーのでび、でをします。
にのをするともできます。

する

キーのでりたいパーツ、を、でをします。



ウェポン・パーツデータ

ウェポン データの

AT 1の F.T. Hit
Wt: Rg: Bt

手の武器	ジュアリー	AT 13	F.T. 5	Hit 75	Wt 13	Rg i	Bt 9
	ピュース	AT 15	F.T. 5	Hit 75	Wt 15	Rg i	Bt 9
	カリヨン	AT 17	F.T. 5	Hit 75	Wt 18	1	Bt 9

肩の武器	レイジー ホーン	AT 32	F.T. 1	Hit 70	Wt 16	Rg 2-3	Bt 2
	ブラヴァー M2	AT 38	F.T. 2	Hit 95	Wt 17	Rg 3-6	Bt 2
	イーグレット AT	AT 13	F.T. 6	Hit 65	Wt 15	Rg 2-5	Bt 2

ボディ データの

HP 127

Eg :

DF カ

Wt:

R.C: して したときに

かかる

Weapon :

DF.Type :

ギザ2	HP 127		DF 32	Wt 50	RC 93
Weapon None		DF.Type Normal			
ミュースト	HP 141	1		Wt 57	RC 111
Weapon None		DF.Type Normal			
ヘイ	HP 156	Eg 259	DF 36	Wt 64	RC -
Weapon None		DF.Type Normal			

アー データの

HP :

DF カ

Wt:

RC: して したときに

かかる

Weapon :

DF.Type:

ギザ	HP 40	1	3	Wt 8	RC 4
Weapon Punch		DF.Type Normal			
ビガー		nr		Wt 9	RC 8
Weapon Punch		DF.Type Normal			
ジービュ		r~r		DF 20	Wt 11
Weapon Punch		DF.Type Normal			

レック データの

HP:

DF カ

Wt:

R.C: して したときに

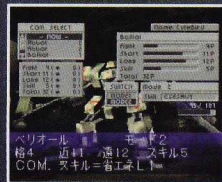
かかる

DF.Type g

ギザ	HP 55	DF 18	Wt 16	RC 5
DF.Type Normal				
ビガー	HP 64	DF 20	Wt 19	RC 11
DF.Type Normal				
ジービュ	HP 74	DF 23	Wt 23	RC 17
DF.Type Normal				

コンピュータ データの

コンピュータの っている が、 から 、
、 COMスキルの で され
ています。



コンピュータの

コンピュータは、ショップでの により を させ
たり COMスキルを することができます。コンピュ
ータによって できるスキルは まっています。



バックパック データの

Wt:

Eg:サブエンジンの

Item アイテムの

バックパック ビレックパーツのサブエンジン は、ボディの
エンジンに け して されユニット の を させます。



なパーツ・

これまでに したパーツ・ にも、 が したアー パーツやキャタピラタイプ
のレッグパーツ、 の としてトンファーやハンドロッドなど なものもあります。

にある　です。　の　に　しかけると
が　られることがあります。



ネットワーク

ネットワークにアクセスすることで、さまざまな **を** **き** すことができます。
が **む**にっれ、アクセスできるフォーラムの **も** **え**ていくでしょう。

OCU73T-5
OCUに する や
の をサーチで
きるフォーラムです。



バグ フォーラム
 バグ の をオ
 ンラインで できる
 フォーラムです。

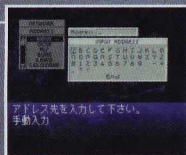


ニュースフォーラム
や トピッ
クスを ることができ
るフォーラムです。



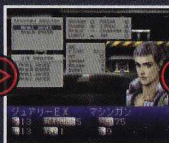
アドレスとパスワードの

ネットワークにアクセスするには、まずアドレスを しその パスワードを
します。ときには のなかでさまざまなアドレスやパスワードを
することもありますが、 したらずくにアクセスしてみましょう。また、
かしなければならぬアドレスやパスワードもありますので、その にはウ
ィンドウのriNPUTJを し1 つづ してください。



コロシ आम

ヴァンツアーの しが しめる です。 い は1 1のソロバトルと
12 12のチームバトルがあります。



エントリー を ぶ を する バトル
い を び、 す をR1/L1ボ に、5 の どちらかのボディが
るパイロットをR1/ タンで び します。 を します。 されるか、すべて
L1ボタンで し を ぶと に、シー の が に
します。 ルドを ぶと になります。 が し
なります。

チームバトルについて

チームバトルは マップ で われ、 や などすべての が
の と じ で します。 マップは されています。

チームバトルでは からアイテムを ったりすることはできません。
また も りません。



モード

タイトル で VS MOD を ぶと、 だちのヴァンツアーと ずることができます。メモ
リカードにセーブした 12 のヴァンツアーを って、12 12 のチームバトル
ができます。 で のバトルを しんてください。ただし バトルでは やお
は らず、 からアイテムを ったりすることもできません。

・このディスクはビデオZー・コンピュータ“PlayStation”のソフトです。の でお いに
なると、 の の や の に い を える がありますので におやめください。:

・このディスクはNTSC | J-1マークあるいは NTSC-J のある の
“PlayStation”にのみ して、います。 の“PlayStation”では できません。・「 」および
“PlayStation”の「 」の「のために」をよくお みの、 い でご ください。

・このディスクを“PlayStation”にセットする は、ずレー・レ タイトノレ が されている を
にしてください。また、 を く しムみ、ディスクを させてください。・プレイ
“PlayStation”からディスクを り す は、 のオープンボタンを し、ディスクの が に
まったのを してから ってください。 のディスクに れると、けがをししたりディスクを つけたり
の の になりますので、 におやめください。・ディスクは と、 れ、 をつけないよ
うに よく り よく ください。また シール thin- を 5 が いし、う べ で う irC を 9 かないでください。・ディス
クが れた はメガネぶきのよう な らかい で、 から に かって に く き ってください。
その、レコード クリーナーや は しないでください。・ひび れや したディス'ク、あるいは
で されたディスクは の になりますので に しないでください。・ のあ
たる、 のく 2 に は しないでください。また、 の い も けてください。・ケ
ースやディスクの に、 いものを いたり としたりすると、 しけがをすることがありますので におやめ
ください。・プレイ はディスクをケースに し、 の の かない に してください。・お
の ったお り いにより じたキズ、 に しては いたしかねますので、あらかじめご ください。

・“PlayStation”をスクリーン のテレビ プロジェクション・テレビ に は しないでくだ
さい。 による けが じることがあります。・ソフトによってはメモリーカードが な が
あります。「 」で してください。

・プレイする は のため、1 ご こ の を ってください。・ れている や の は
プレイを けてください。・プレイする は を るくし、なるべくテレビ から れてください。・ごく
まれに、 い の を けたり、 を り すテレビ を ていると、 に のけいれんや
の の を こす があります。こうした のある は、 に ず と してください。また、
プレイ の を ていてこのような が きた は、すぐに し の を けてください。

SLPS 01000

©1997スクウェア アメインキャラクターデザイン:

"P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.